Este produto não permite acesso à Internet, nem arquivo de dados.

Oregon SCIENTIFIC

Prezados Pais / Responsável,

Obrigado por escolher o **B-Book Laptop Educativo da Barbie**.
Concebido tendo em mente o conceito de diversão,
o **B-Book Laptop Educativo da Barbie** possui diversas atividades
de aprendizagem e jogos que incentivam, contribuindo de forma
inestimável para o desenvolvimento da criança.
Com o objetivo de aperfeiçoar as habilidades infantis,
as atividades incluem vocabulário, matemática, memória, lógica,
boas maneiras e segurança, teclado, música, jogos e Inglês.
O **B-Book Laptop Educativo da Barbie** proporciona ainda uma
introdução fidedigna e realista aos computadores,
incentivando a criatividade e o auto-aprendizado.
Aprender com a Barbie é tão divertido!

barbie.com.br™

BARBIE e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de, Mattel, Inc.
© 2010 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.

Índice

Capítulo 1 1
Sobre o B-Book Laptop Educativo da Barbie
Capítulo 2 4
Para Começar
Capítulo 3 7
Regras dos Jogos e Seleção
Capítulo 4 9
Características e Controles Úteis
Capítulo 5 13
Atividades 13
Vocabulário 13
Palavra Embaralhada 13
Labirinto de Letras 13
Aspirador de Letras 13
Borboletras 13
Jogo das Sílabas 13
Jogo da Rima 13
Qual é a Palavra? 14
Jogo dos Antônimos 14
Palavra Secreta 14
Jogo do Plural 14
Letra Mágica 14
Jogo dos Homófonos 14
Qual é o Ponto? 14
Matemática 15
Soma Divertida 15
Subtração Divertida 15
Qual é o Sinal? 15
Qual é o Número? 15
O Caixa 15
Chuva de Figuras 15
Comparando 15
Mais ou Menos 16
O Bolo 16
Pense Rápido 16
Dança dos Números 16
Operação Surpresa 16
O Código 16
O Relógio 16
Memória 17
Repita se Puder 17
O Que Você Viu? 17
Caça ao Par 17
Linha da Memória 17
Preparar, Memorizar, Já! 17
Esconde-Esconde 17
Dança Mágica 18
Observe e Soletre 18
Qual é a Figura? 18
Lógica 18
Compras com a Barbie 18
A Torcida 18
A Sequencia 18
Os Balões 19
Efeito Sombra 19
Espelho, Espelho Meu 19
Jogo dos Erros 19
O Diferente 19
Hora do Lanche 19
Charada Animal 19
O Vaso 20
Boas Maneiras e Segurança 20
Boas Maneiras 20
Certo ou Errado? 20
Segurança na Cozinha 20
Segurança no Trânsito 20
Teclado 21
Datilografando 21
Escreva Certo 21
Cãozinho Fujão 21
Corrida de Letras 21
Letra ao Alvo 21
Música 21
Jogo dos Ritmos 21
Caixa de Música 22
Música, Maestro! 22
O Compositor é Você 22
Jogos 22
Basquetebol 22
Figura Surpresa 22
Bolomania 22
Bolas Saltitantes 23
Pescaria 23
A Borboleta 23
Diversão Total 23
Biscoito da Sorte 23
Estrela Especial 23
Calculadora 23
Inglês
Picture N' Learn 24
Word Seek 24
Net Word 24
See And Spell 24
All Mixed Up 24
Facts Fax 24
Butterflies 25
Magic Word 25
1, 2, 3 Count With Me! 25
Number Wonder 25
Capítulo 6 26
Solução de Problemas

Capítulo 1

Sobre o B-Book Laptop Educativo da Barbie

Características

70 Atividades em Português e 10 em Inglês
- Vocabulário
- Matemática
- Memória
- Lógica
- Boas Maneiras e Segurança
- Teclado
- Música
- Jogos
- Inglês

Multimídia
- Som e Animação Digitais

Imagem
- Tela LCD
- Desligamento automático

Interface
- Teclado tipo QWERTY
- Teclas numéricas
- Teclas de acesso direto à seleção de jogos
- Pad do cursor direcional

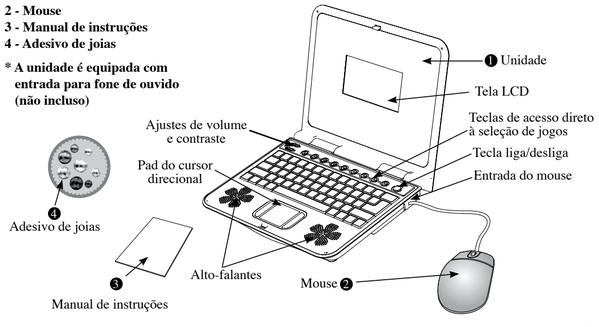
Áudio
- A voz da Barbie

Unidade

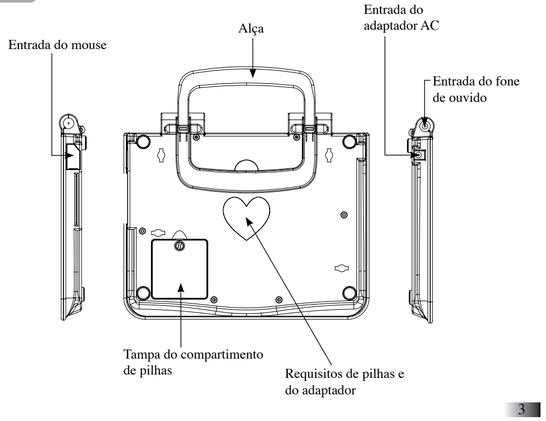
Seu **B-Book Laptop Educativo da Barbie** vem com as seguintes partes.
Entre em contato com seu fornecedor, se alguma parte estiver faltando.

1 - Unidade
2 - Mouse
3 - Manual de instruções
4 - Adesivo de joias

*** A unidade é equipada com entrada para fone de ouvido (não incluso)**



Unidade


Entrada do mouse
Alça
Entrada do adaptador AC
Entrada do fone de ouvido
Tampa do compartimento de pilhas
Requisitos de pilhas e do adaptador

Capítulo 2

Para Começar

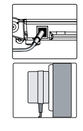
O **B-Book Laptop Educativo da Barbie** funciona com 3 pilhas tamanho AA ou um adaptador AC de 6V (não incluso).

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que o produto está desligado.
2. Abra o compartimento de pilhas, localizado na parte posterior da unidade, utilizando uma moeda ou chave de fenda plana.
3. Coloque 3 pilhas tamanho AA. (Observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.

Conectando o Adaptador AC

Desligue a unidade antes de conectar o adaptador AC, a fim de evitar danos no aparelho. Conecte o adaptador na entrada (tipo centro positivo) localizada no lado esquerdo da unidade. Ligue o adaptador numa tomada.



Atenção
- Não misture tipos diferentes de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalente.
- Retire todas as pilhas ao efetuar a substituição.
- Retire as pilhas da unidade caso não tencione utilizá-la por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas esgotadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas da unidade antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.

Atenção
- A unidade não deve ser ligada a uma fonte de alimentação superior a 6V.
- Utilize apenas o adaptador recomendado.
- O adaptador não deve ser usado como brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Os brinquedos sujeitos a limpeza com líquidos devem ser desligados da fonte de alimentação antes de serem limpos.
- Devido à conexão com o adaptador AC/DC, este produto não é adequado para menores de 5 anos, sem a supervisão de um adulto.

Conectando o Mouse

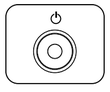
1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Abra o painel localizado no lado direito da unidade e conecte o mouse na respectiva entrada.
3. Ligue a unidade.

Iniciando o B-Book Laptop Educativo da Barbie

Abra a unidade pressionando a joia localizada na tampa do laptop. A tampa abre-se e a unidade liga-se automaticamente.
Caso a unidade já esteja aberta, ligue o **B-Book Laptop Educativo da Barbie** usando a tecla ⊙, localizada no canto superior direito do teclado. Quando acabar de usar o laptop, lembre-se de desligá-lo usando o mesmo botão.

Desligamento Automático

Caso o jogador não efetue nenhuma entrada durante alguns minutos, a unidade despede-se e desliga-se automaticamente, a fim de conservar energia. Para voltar a jogar, pressione a tecla ⊙ para ligar o aparelho.



Adesivo de joia

Cole os adesivos de joias na tampa do seu laptop e personalize-o.

Armazenamento e Cuidados

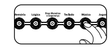
Para garantir a longa vida do produto, siga estas simples regras:
Verifique regularmente os cabos, entradas e demais partes da unidade a fim de garantir que estão em boas condições. No caso de danos, a unidade não deve ser conectada ao adaptador até que seja reparada. Desligue sempre a unidade da fonte de alimentação antes de limpá-la. Limpe o exterior da unidade com um pano seco. Evite molhar a unidade. Não desmonte a unidade. Ao guardar o aparelho, mantenha-o fora da luz solar direta e de altas temperaturas. Evite deixar o aparelho no carro, exposto à luz solar direta. Evite sujeitar o aparelho a pressões e impactos extremos.

Capítulo 3

Regras dos Jogos e Seleção

Seleção dos Jogos

O **B-Book Laptop Educativo da Barbie** apresenta 9 categorias: Vocabulário, Matemática, Memória, Lógica, Boas Maneiras e Segurança, Teclado, Música, Jogos e Inglês.
O menu principal de seleção de categoria alterna-se automaticamente a cada 5 segundos.
O jogador também pode utilizar as teclas das setas direita e esquerda para passar à categoria seguinte/anterior e pressionar Entrar Enter para selecionar. O mouse também pode ser usado para passar à categoria seguinte/anterior; o jogador deve então pressionar o botão esquerdo do mouse para selecionar. Todos os jogos de uma categoria estão listados no menu de seleção de jogo.
O jogador pode utilizar o mouse ou as teclas das setas para cima e para baixo para verificar o título dos jogos e pressionar Entrar Enter para selecionar. O jogador também pode pressionar uma das teclas de acesso direto à seleção de jogos para ir diretamente a uma determinada categoria.
A Barbie repetirá a instrução "Pressione entrar para selecionar uma categoria", a cada 15 segundos.



Chances
Na maioria das atividades o jogador terá três chances para responder uma questão. A Barbie revelará a resposta após três tentativas incorretas. Caso o jogador não efetue nenhuma entrada após 30 segundos, a Barbie repetirá as instruções do jogo.

Níveis
Algumas atividades do Laptop Educativo possuem níveis diferentes. No final de cada rodada (com 10 perguntas cada), a pontuação do jogador será exibida na tela. Caso ele(a) obtenha:
- 80 pontos ou mais, passará para o próximo nível;
- entre 41 e 79 pontos, permanecerá no mesmo nível;
- 40 pontos ou menos, voltará para o nível anterior. Caso o jogador conclua todos os níveis de uma atividade, poderá escolher entre reiniciar o mesmo jogo ou passar para um novo jogo. Em algumas atividades em que não há níveis, após o jogador concluir a rodada de perguntas, poderá escolher entre reiniciar o mesmo jogo ou não.

Tempo Limite
Na maioria dos jogos, o jogador terá 90 segundos para responder uma questão.

Capítulo 4

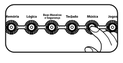
Características e Controles Úteis

Teclado

O **B-Book Laptop Educativo da Barbie** apresenta um teclado de computador altamente prático.

Teclas de Acesso Direto

Ao pressionar uma das teclas de acesso direto, as atividades da respectiva categoria serão listadas na tela.

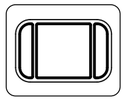


Teclas das Setas

Utilize as teclas das setas ← → ↑ ↓ para efetuar uma escolha ou para verificar as atividades de uma categoria.

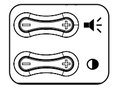
Pad do Cursor Direcional

O **B-Book Laptop Educativo da Barbie** vem com um pad do cursor direcional abaixo do teclado. Pressione o pad para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita a fim de mover o cursor na tela para selecionar sua opção e navegar pelos jogos.



Ajustes

Utilize as teclas de ajuste de volume e contraste, localizadas no canto superior esquerdo do teclado, para regular o volume e contraste da tela. As opções são alto, médio e baixo.



Demo

Pressione a tecla Demo para ver uma demonstração de algumas das características e atividades do **B-Book Laptop Educativo da Barbie**.

Ajuda

Pressione a tecla Ajuda Help para obter algumas dicas durante o jogo. Ao utilizar esta função, pontos serão deduzidos do total. Nem todos os jogos apresentam esta função.

Repetir

Pressione a tecla Repetir Repeat para ouvir novamente as instruções ou a pergunta.

ESC

Pressione a tecla Esc para sair do jogo e voltar ao menu anterior.

Tecla Luz de Fundo

Pressione a tecla para ligar e desligar a luz de fundo da tela.

Teclas de Figuras

O jogador pode utilizar as teclas ▲ ♥ ● ■ no jogo "Preparar, Memorizar, Já!", na categoria Memória, para apresentar sua resposta.

Resposta

Pressione a tecla Resposta Answer para revelar a resposta de uma questão. Ao pressionar esta tecla, o jogador não receberá pontos pela questão.

Apagar

Pressione a tecla Apagar Delete para excluir a última entrada efetuada pelo jogador.

Entrar

Pressione a tecla Entrar Enter para apresentar a resposta.

Tecla Barbie

Pressione a tecla para ver uma breve animação com música.

Tecla Caixa-alta

Pressione a tecla Caixa-alta Shift juntamente com as teclas numéricas ou dos sinais matemáticos para utilizar a segunda função da tecla. Esta função se aplica a jogos como "Corrida de Letras" e "Calculadora".

Capítulo 5

Atividades

Vocabulário

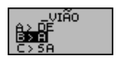
Palavra Embaralhada
Coloque as letras em ordem para soletrar a palavra corretamente.

Labirinto de Letras
Encontre a palavra no labirinto marcando as letras da palavra do vocabulário.

Aspirador de Letras
Tire a letra extra para soletrar a palavra corretamente.

Borboletras
Coloque as letras nos espaços vazios no topo da tela, soletrando a palavra corretamente, sem tocar nas borboletas.

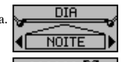
Jogo das Sílabas
Escolha a sílaba que completa a palavra animada.



Jogo da Rima
Escolha a palavra que rima com o vocabulário animado.

Qual é a Palavra?
Gire o prisma triangular para encontrar a palavra que combina com a outra.

Jogo dos Antônimos
Gire o prisma triangular para encontrar a palavra que corresponde ao antônimo da outra.



Palavra Secreta
Adivinhe a palavra misteriosa. A flor crescerá quando o jogador acertar uma letra. Há 2 dicas em cada questão do jogo; as dicas aparecerão na tela, uma de cada vez, se o jogador pressionar a tecla AJUDA ou teclar uma letra incorreta.

Jogo do Plural
Tecle as letras para formar o plural da palavra.

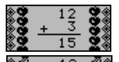
Letra Mágica
Selecione a letra que deve ser escrita em maiúsculo.

Jogo dos Homófonos
Homófonos são palavras que têm o mesmo som, mas são escritas de forma diferente. Selecione o homófono que completa a frase corretamente.

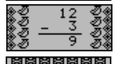
Qual é o Ponto?
Selecione o ponto que completa a frase corretamente.

Matemática

Soma Divertida
Complete a operação de adição.

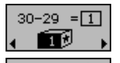


Subtração Divertida
Complete a operação de subtração.

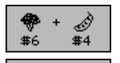


Qual é o Sinal?
Selecione o sinal matemático correto para a operação.

Qual é o Número?
Complete as operações selecionando o número correto.



O Caixa
Adições simples são apresentadas utilizando-se o conceito monetário.



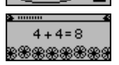
Chuva de Figuras
Escute com atenção e ajude o cãozinho a recolher a figura certa.

Comparando
Utilizando a ideia de tamanho e comparação, escute atentamente e escolha o item que é maior ou menor.

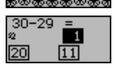
Mais ou Menos
Encontre a operação com o maior ou menor valor.

O Bolo
Apague as velas utilizando a combinação correta de números indicados na tela.

Pense Rápido
Resolva o maior número possível de operações antes que o tempo se acabe.

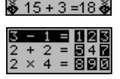


Dança dos Números
Selecione o número que completa a operação e coloque-o no espaço correto, sem tocar nas borboletas.

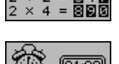


Operação Surpresa
Resolva as operações para quebrar os blocos e revelar a surpresa!

O Código
Selecione a operação cuja resposta aparece ao lado. A resposta é o número que não está destacado.

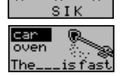


O Relógio
Que horas são? Tecle os números que correspondem à hora marcada no relógio.

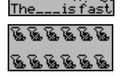


Memória

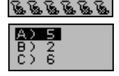
Repita se Puder
Memorize e repita a sequencia de números nos golfinhos.



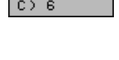
O Que Você Viu?
Memorize o animal que aparece na tela e identifique-o entre um grupo de 4 animais.



Caça ao Par
Um quadro com pares aparece rapidamente na tela. Quando os pares forem encobertos, o jogador deve descobri-los, um de cada vez.



Linha da Memória
Uma variedade de palavras animadas são mostradas na tela de forma aleatória.
A Barbie pedirá que o jogador escolha a palavra que apareceu em uma determinada posição.

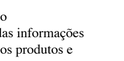


Preparar, Memorizar, Já!
Memorize a ordem de chegada das figuras. Use as teclas de figuras para apresentar sua resposta.

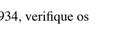
Esconde-Esconde
Observe atentamente e descubra que gatinho escondeu a joia.

Dança Mágica
Memorize a sequencia de tons e utilize as teclas das setas para repetir os passos de dança.

Observe e Soletre
Observe a animação e escute atentamente a palavra. O jogador deve soletrar a palavra corretamente.



Qual é a Figura?
Uma imagem composta de diferentes figuras aparece na tela durante alguns segundos. Quando a imagem reaparecer, uma figura estará faltando. Selecione a figura que falta.



Lógica

Compras com a Barbie
Recolha todas as roupas sem repetir o caminho nem tocar nos cabides.

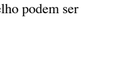
A Torcida
Preencha o número que está faltando na sequencia.

A Sequencia
Selecione o símbolo que completa a sequencia.

Os Balões
Escute atentamente e coloque os balões em ordem crescente ou decrescente, de acordo com as instruções da Barbie.

Efeito Sombra
Selecione a sombra que corresponde ao objeto.

Espelho, Espelho Meu
Selecione a imagem que corresponde ao animal.



Jogo dos Erros
Encontre as 4 diferenças entre as duas imagens.

O Diferente
Encontre a peça de roupa que é diferente das demais.

Hora do Lanche
Escute atentamente e selecione o animal cuja comida favorita é mencionada.

Charada Animal
Escute atentamente e adivinhe o animal que corresponde às pistas.

O Vaso
Encha o vaso utilizando o menor número possível de copos. Cada copo possui um tamanho diferente.

Boas Maneiras e Segurança

Boas Maneiras
Aprenda sobre boas maneiras com a Barbie.

Certo ou Errado?
Teste seus conhecimentos sobre boas maneiras. Responda à questão, com o sinal de aprovação ou reprovação.

Segurança na Cozinha
Aprenda sobre segurança na cozinha e selecione a resposta.

Segurança no Trânsito
Aprenda sobre segurança no trânsito e selecione a resposta.

Teclado

Datilografando
Aprenda a datilografar usando os dedos corretos.

Escreva Certo
Tecle a palavra antes que a cortina alcance a base do palco.

Cãozinho Fujão
Tecle a palavra rapidamente para impedir que o cãozinho fuja com o sapato.

Corrida de Letras
Tecle as letras antes que elas desapareçam da tela.

Letra ao Alvo
Aponte a mangueira para a letra e pressione a tecla correspondente para eliminar a letra.

Música

Jogo dos Ritmos
Selecione um estilo de ritmo para uma melodia e acrescente seu toque à música!
Tecle a letra quando ela alcançar o meio da linha.

Caixa de Música
Escolha uma melodia e selecione alguns movimentos de dança para a Barbie.

Música, Maestro!
Selecione uma canção, escolha um instrumento musical e repita as notas. P para piano, B para Baixo, G para Guitarra e F para flauta.

O Compositor é Você
Divirta-se compondo uma melodia. Para compor uma nova melodia, pressione primeiramente a tecla APAGAR.

Jogos

Basquetebol
Vamos jogar basquetebol! Arremesse a bola o maior número possível de vezes.

Figura Surpresa
Elimine os blocos para revelar a figura.

Bolomania
Elimine os bolinhos o mais rápido possível.

Bolas Saltitantes
Tape os buracos criados pelas bolas saltitantes.

Pescaria
Associe a cor da cesta com a dos peixes.

A Borboleta
Ajude a borboleta a alcançar o outro lado usando as folhas.

Diversão Total
Esta atividade desafia o jogador com 10 questões selecionadas aleatoriamente entre os demais jogos.

Biscoito da Sorte
Escolha um biscoito da sorte e confira sua sorte.

Estrela Especial
Tecle a data de seu aniversário e descubra seu signo do Zodíaco.

Calculadora
Efetue cálculos matemáticos!

Inglês

Picture N' Learn
Selecione um tópico para aprender uma palavra em Inglês.

Word Seek
Escolha a palavra em Inglês que corresponde à animação.

Net Word
Escolha a palavra em Inglês que corresponde à palavra que você ouviu.

See And Spell
Soletre a palavra em Inglês que você ouviu.

All Mixed Up
Coloque as letras da palavra em Inglês em ordem para soletrá-la corretamente.

Facts Fax
Selecione a palavra que pertence à categoria que aparece na base da tela.

Butterflies
Coloque as letras nos espaços vazios no topo da tela para soletrar a palavra em Inglês corretamente, mas não toque nas borboletas.

Magic Word
Selecione a palavra em Inglês que melhor completa a frase.

1, 2, 3 Count With Me!
Vamos contar? Tecle o número de objetos que aparecem na tela.

Number Wonder
Que número você ouviu? Selecione a resposta.

Capítulo 6

Solução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade levada muito a sério pela Oregon Scientific. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. É importante que saiba que damos suporte aos nossos produtos e incentivamos nossos clientes a contatar o Departamento de Atendimento ao Consumidor em caso de dúvidas ou sugestões. Nossos atendentes têm prazer em ajuda-lo(a).
Antes de entrar em contato com um de nossos atendentes pelo telefone (55 11) 3523.1934, verifique os seguintes pontos. Eles podem poupar o tempo que você gastaria em uma ligação.

A Tela Não Liga
As pilhas estão instaladas corretamente?
As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura ou imagens anormais
Tire as pilhas do aparelho e, depois de 10 segundos, recoloque-as.

Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mal funcionamento da unidade.
Para reiniciar, interrompa o suprimento de energia retirando as pilhas do compartimento ou desconectando o adaptador durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.

De acordo com os requisitos de segurança de ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.

Em nosso contínuo esforço para melhorar nossos produtos, as imagens na tela do aparelho podem ser ligeiramente diferentes das indicadas nos diagramas.

Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.
Avenida Ibirapuera, 2.907
16° andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Cuidado:
Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

• Perigo de sufocamento – Pequenas partes, não recomendado para crianças menores de 3 anos.

ELIMINAÇÃO
Não jogue este aparelho no lixo comum.
A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial.

BZ P/N:300102601-00001-10